

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN



Oleh: Fitta Ummaya Santi

**APA ITU  
MEDIA**



### **Sadiman, dkk “2002:6”**

Media: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.

### **Menurut Briggs**

Menurutnya media ialah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.

### **AECT ” Association of Education and Communication Technology**

Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.




### **Menurut Schram**

Media ialah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.



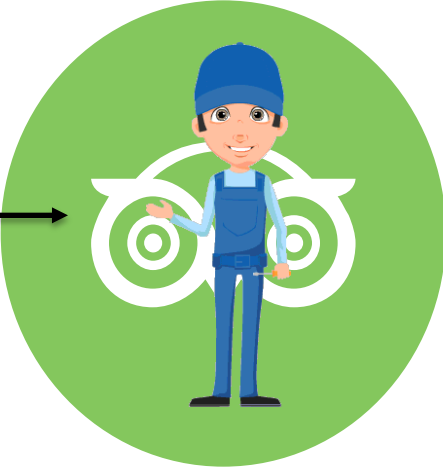
# MEDIA ITU..

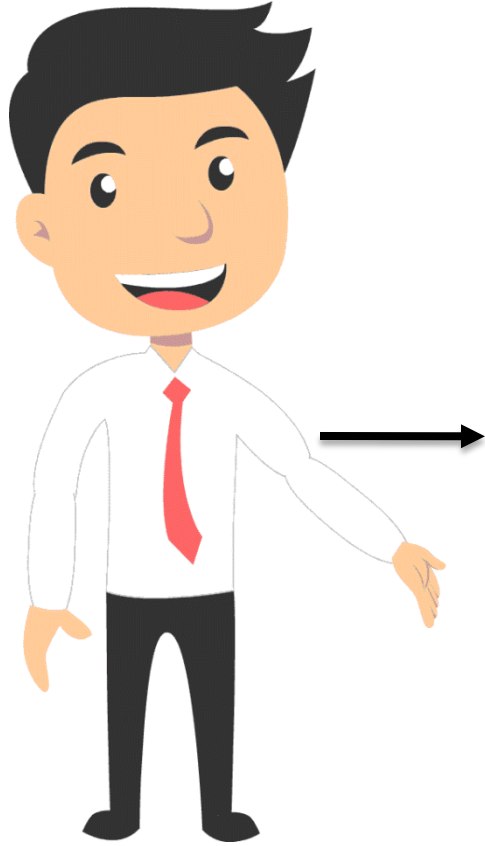
- 
- Secara etimologi, kata “*media*” merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, berasal dan Bahasa Latin “*medius*” yang berarti tengah.
  - Bahasa Indonesia, kata “*medium*” dapat diartikan sebagai “*antara*” atau “*sedang*”
  - media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (*pesan*) antara sumber (*pemberi pesan*) dan penerima pesan.
  - Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.



PEMBERI PESAN

PENERIMA PESAN



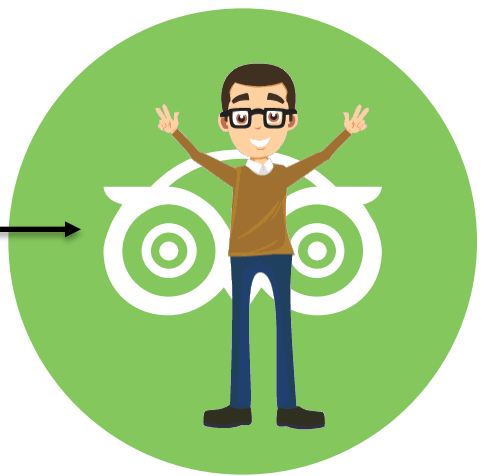


**PEMBERI PESAN**



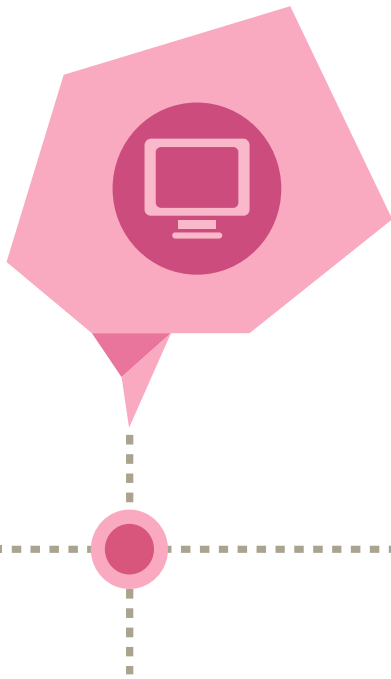
**MEDIA**

**PENERIMA PESAN**



# PERKEMBANGAN MEDIA





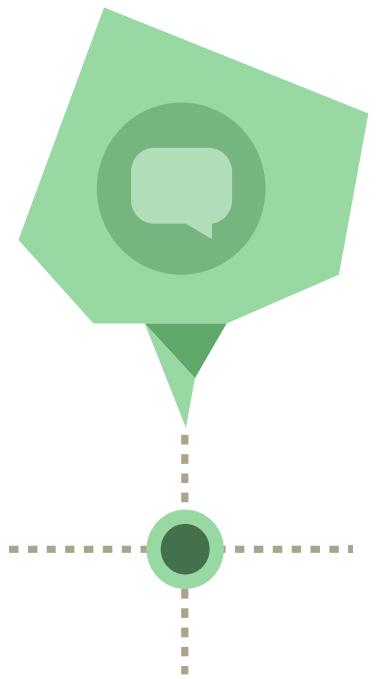
Alat Peraga



audio visual  
Aids/alat bantu  
pandang/dengar



instructional  
materials/materi  
pembelajaran



Instructional  
media/media  
pendidikan

**e-Learning**



**KERUCUT  
PENGALAMAN  
(E. Dale)**

Simbolik

Simbol Visual

Visual

Radio

Ikonik

Film

TV

Wisata

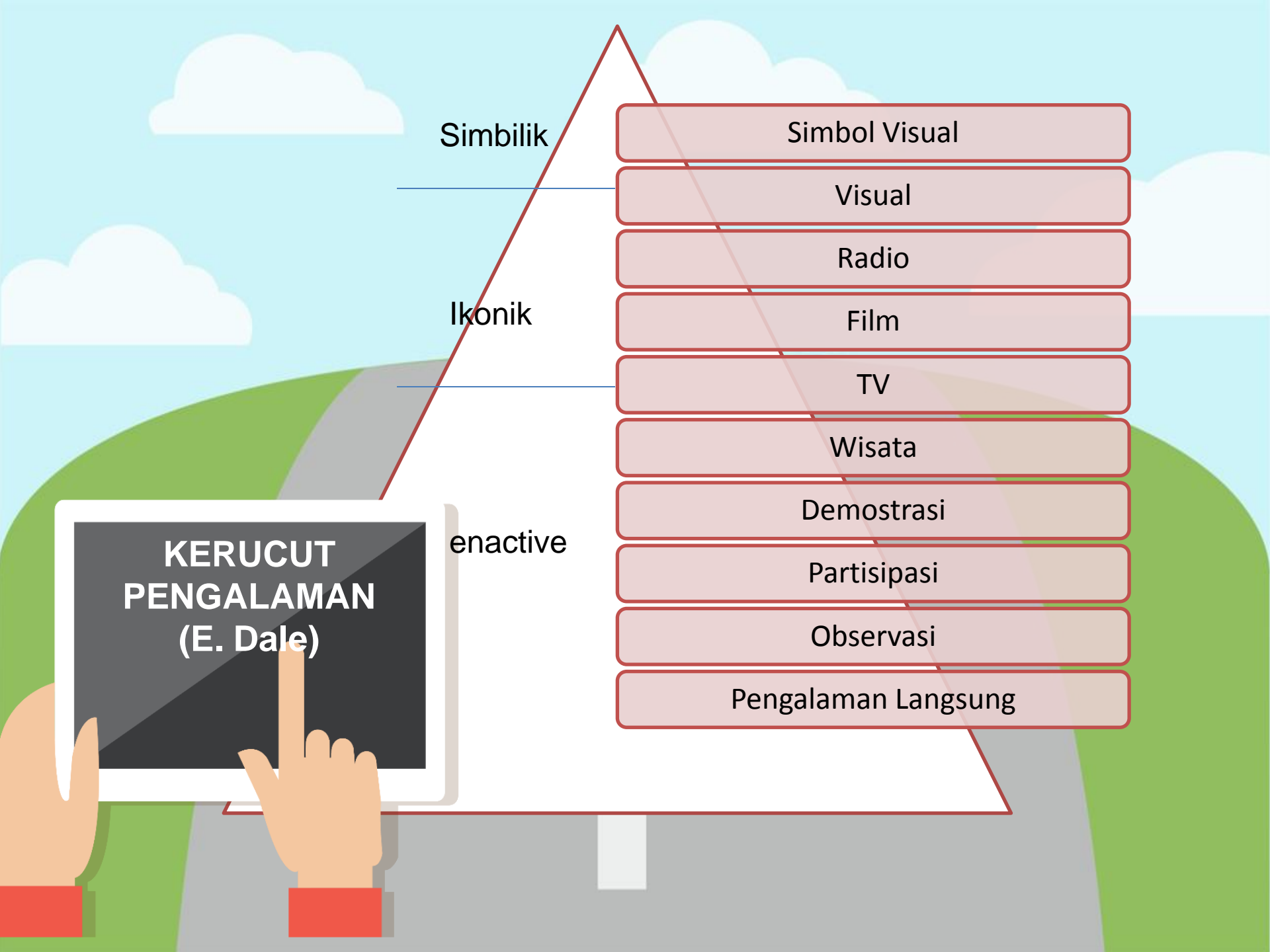
enactive

Demostrasi

Partisipasi

Observasi

Pengalaman Langsung



# Simbol Visual



bentuk, warna,  
gesture, gerakan,  
kostume, ekspresi,  
suara, mimik

$Y=a+bx$





# **HAMBATAN DALAM KOMUNIKASI...???**



# Hambatan dalam komunikasi

- **Hambatan Psikologis** (minat, sikap, inteligensi hambatan fisik, semisal: kelelahan, sakit, ketebatasan daya indera, cacat tubuh)
- **Hambatan Kultural** (perbedaan adat-istiadat, norma sosial, kepercayaan)





1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.



# Kontribusi Media Pembelajaran

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif



# MACAM MEDIA PEMBELAJARAN

1

**MEDIA GRAFIS/VISUAL**



2

**MEDIA AUDIO**



3

**MEDIA AUDIO VISUAL**



4

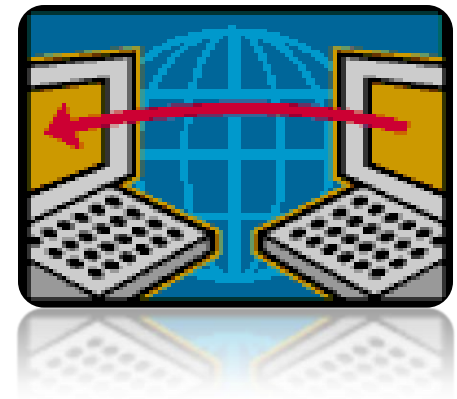
**MULTIMEDIA**





# MEDIA YANG DIPROYEKSIKAN

- ⊕ Over Head Projector (OHP) : Alat untuk memproyeksikan gambar atau tulisan pada transparansi film
- ⊕ Slide Projector : Alat untuk memproyeksikan gambar atau tulisan pada film positif



# Media yang tidak Diproyeksikan

## (Media display/Displayed Media)

- Realita : Benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar
- Model : Benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya
- Bahan grafis : Gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan
- Display : bahan pameran / display yang penggunaannya dipasang ditempat tertentu



# Media Audio

Berbagai cara untuk merekam dan menyampaikan suara untuk tujuan pembelajaran (media dengar)

| KELEBIHAN                 | KEKURANGAN  |
|---------------------------|---|
| 1. Fleksibel              | 1. Memerlukan peralatan khusus                      |
| 2. Relatif Murah          | 2. Memerlukan kemampuan khusus u/<br>pemanfaatannya |
| 3. Ringkas                |   |
| 4. Mudah Dibawa /Portable |   |

# Media Video

Format media yang memanfaatkan tabung katodal/LCD untuk menayangkan pesan dalam bentuk animasi dan film

| KELEBIHAN   | KEKURANGAN  |
|---|---|
| 1. Memanipulasi waktu dan ruang                               | 1. Memerlukan peralatan dan kemampuan khusus untuk memanfaatkan |
| 2. Menampilkan objek yang terlalu kecil, besar, dan berbahaya |   |
| 3. Cocok untuk mempelajari ketrampilan motorik                |   |
| 4. Menyajikan gambar dengan lambat                            |   |

# Media Berbasis Komputer

Media yang dioperasikan melalui komputer yang biasa dikenal sebagai perangkat lunak (software)

| KELEBIHAN   | KEKURANGAN                                       |
|---|--|
| 1. Memungkinkan terjadinya interaksi mahasiswa dan materi pelajaran | 1. Peralatan u/ memanfaatkannya masih mahal      |
| 2. Poses belajar secara individual sesuai kemampuan mahasiswa       | 2. Perlu ketrampilan khusus u/ mengoperasikannya |
| 3. Menampilkan unsur audiovisual                                    |  |
| 4. Langsung memberikan umpan balik                                  |  |
| 5. Menciptakan proses belajar yang berkesinambungan                 |  |

# Multi Media Berbasis Komputer

Media yang mengintegrasikan berbagai bentuk materi seperti, teks, gambar, grafis dan suara yang dioperasikan dengan komputer.

## Bentuknya :

1. Hypermedia
2. Vidio Interaktif
3. CD Room
4. Digital Vidio Interactive
5. Virtual Reality

# Multi Media kit

Paket bahan ajar yang terdiri dari beberapa jenis media digunakan untuk menjelaskan materi tertentu, yang biasanya dilengkapi dengan buku panduan

# PEMILIHAN MEDIA

## MEDIA BY UTILIZATION

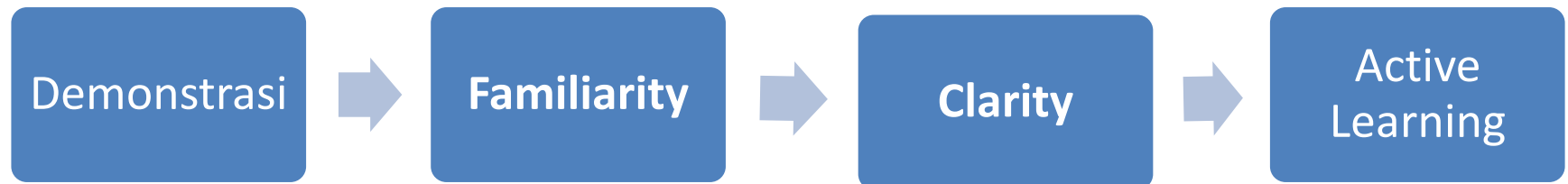
- Media jadi, karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat dipasar luas dalam keadaan siap pakai

## MEDIA BY DESIGN

- Media yang dirancang dan dipersiapkan khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.



# Alasan Pemilihan Media



alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikannya dan lain-lain

karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut.

untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit.

siswa harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental, dan emosional



## KRITERIA PEMILIHAN MEDIA

- Kesesuaian dengan Tujuan
- Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- Kesesuaian dengan Karakteristik Pebelajar atau siswa
- Kesesuaian dengan teori
- Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia



# SYARAT PENGEMBANGAN MEDIA



**V**

**Visible : Mudah dilihat**

**I**

**Interesting : Menarik**

**S**

**Simple: Sederhana**

**U**

**Useful: Bermanfaat**

**A**

**Accurate: Benar**

**L**

**Legitimate : Masuk akal**

**S**

**Structured: Terstruktur**